Turnspiele

für

Schulen und Turnvereine

von

Karl Schröter.

HOF.
Verlag von Rud. Lion.

Turnspiele

für

Schulen und Turnvereine

unter Mitwirkung mehrerer Lehrer

herausgegeben

von

Karl Schröter,
städtischem Turnlehrer in Barmen.

Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage.

Hof.
Verlag von Rud. Lion.
1893.

Vorwort zur ersten Auflage.

Wenn wir hier den Versuch wagen, den vielen kleinen und größeren Büchern über Turnspiele ein neues hinzuzufügen, so geschieht es nicht, weil wir glauben, bessere oder nur neue Spiele bringen zu können — denn auch wir haben aus GutsMuths und Jakobs Werken geschöpft — jedoch haben wir uns bemüht, in Schulen und Turnvereinen praktisch erprobte Spiele in einfacher, möglichst verständlicher Weise zu beschreiben.

Da wir ferner in unsrer bergigen Gegend niemals so herrliche, ebene und große Spielplätze haben können wie in England, und selbst solch schöne Spielplätze, wie sie im Flachlande unseres deutschen Vaterlandes vielfach vorhanden sind, uns nicht zur Verfügung gestellt werden können, so glaubten wir, eine den örtlichen Verhältnissen entsprechende Auswahl treffen zu müssen.

Auch sind wir der Ansicht mancher unserer Vorarbeiter, daß die Gegend, sowie die längere oder kürzere Zeit, während welcher überhaupt schon dieses oder jenes Spiel getrieben wurde, demselben zuweilen einen eigenen Charakter verleihen. Die Spielregeln, wie sie sich an einem Orte von Generation zu Generation vererbt

haben, werden von denen an einem andern Orte, wo andre Vorbedingungen vorhanden sind, auch ganz verschieden sein. Wir haben deshalb häufig gute andre Spielarten mit aufgeführt. Es mag aber gleich betont werden, daß ein Spielleiter, der dieses oder jenes Spiel noch anders, als hier beschrieben ist, gespielt hat, erst reiflich überlegen soll, ehe er eine Änderung vornimmt, ob sie überhaupt nötig ist. Die Hauptsache ist und bleibt immer, daß überhaupt gespielt wird, sei es in der Schule, sei es im Verein. Je lebhafter dies geschieht, je größer das Interesse für das Spiel, je allseitiger die Bewegung dabei ist, desto vorteilhafter für Körper und Geist der Spielenden.

Die Bemerkungen unter einigen Überschriften sollen einen Anhalt geben, für welches Alter und Geschlecht sich das Spiel vorzugsweise eignet. Wo die Bemerkung fehlt, wird man ohne Bedenken mit groß und klein je nach Neigung und Bedürfnis das Spiel vornehmen können.

Hier sei auch noch der Mitarbeit der Herren Edelhoff und Ring dankend gedacht. Die Herren haben sich besonders bemüht, einzelne Spiele in ihrem Kreise wiederholt eingehend durchzunehmen; sie haben manche wertvolle Bemerkung und Berichtigung veranlaßt.

Der Herausgeber.

Vorwort zur zweiten Auflage.

Die erste Auflage meines Spielbuches ist vergriffen und eine Neuauflage nötig. Die günstige Aufnahme, welche das Buch gefunden, hat mich veranlaßt, neben einigen Berichtigungen und Ergänzungen der darin enthaltenen Spiele eine Anzahl neue aufzunehmen. Besonders berücksichtigt sind hierbei die Erfahrungen, welche in mehreren Spielkursen gemacht worden sind, welche zum teil unter meiner Leitung stattgefunden haben. Aber auch meinen Freunden und Bekannten spreche ich an dieser Stelle herzlichen Dank aus für ihre freundlichen Winke und ihre Unterstützung.

Möge denn der Wunsch des Herausgebers in Erfüllung gehen, daß dies Büchlein dazu beitrage, dem Jugendspiel und der Pflege desselben immer mehr Freunde zu gewinnen.

Der Herausgeber.

Zur Einleitung.

Den Lehrern und Spielleitern, welche entweder mit kleinen Kindern oder überhaupt mit Anfängern, welche Turnspiele noch nicht getrieben haben, solche einüben wollen, werden folgende Vorübungen empfohlen:

Die Aufstellung im Kreise vorlings, das Gesicht aller der Mitte zugekehrt, rücklings, den Rücken der Mitte zugekehrt, seitlings links oder rechts, die linke oder rechte Leibesseite der Mitte zugekehrt. Hierbei nehme man auch gleich die verschiedenen Fassungen mit durch: Hand in Hand, Arm in Arm, die Hände rechts und links auf der Nebenstehenden Schultern, oder im Kreise seitlings die Hände auf des Vorstehenden Schultern, an dessen Hüften oder die Arme um dessen Leib geschlungen. Auch das Öffnen des geschlossenen Kreises, Arm an Arm, zum Abstand einer Armlänge oder zweier Armlängen mit verschiedenen Fassungen ist fleißig zu üben.

Bei manchen Spielen ist es wichtig, daß zwei möglichst gleich starke Parteien gebildet werden. Dies geschieht entweder dadurch, daß

die der Größe nach Aufgestellten zu zweien abzählen, alle ersten dann die eine und alle zweiten die andre Partei bilden, oder daß die Spieler selbst zwei der stärksten und geschicktesten bezeichnen, die dann abwechselnd einen für ihre Partei wählen, bis auch der letzte einer Partei zugeteilt ist. Dies ist dann auch gleichzeitig ein Anhalt, welche Reihenfolge bei einzelnen Spielen, beim Schleuderball, Stoßball, Schlagball u. s. w. eingehalten werden soll. Handelt es sich darum, zu bestimmen, welche Partei die herrschende sein soll, welche den ersten Schlag, Wurf oder dergleichen hat, so entscheidet das Los.

Inhalts-Verzeichnis.

Seite

Plumpsack.

(Für kleinere Kinder.)

Die Spieler stehen dicht geschlossen im Kreise, das Gesicht nach innen, die Hände auf dem Rücken. Einer hat den Plumpsack und geht rechts um den Kreis herum (die rechte Schulter der Mitte zugekehrt), wobei er jeden, welcher sich umsieht, mit einem tüchtigen Schlag abstraft. Er singt wohl auch dazu: „Der Plumpsack geht 'rum, dreht Euch nicht herum." Unbemerkt legt er einem Mitspieler den Plumpsack in die Hand, welcher sofort auf seinen rechten Nachbar losschlägt; letzterer, verfolgt vom Plumpsack, läuft schnell links im Kreise herum, bis er wieder an seinem Platze ankommt; mittlerweile hat sich derjenige, welcher den Plumpsack abgegeben hat, an den einen freien Platz eingestellt. Der mit dem Plumpsack geht jetzt rechts im Kreise herum und gibt denselben unbemerkt einem andern.

Es soll immer links um den Kreis herumgelaufen werden (das heißt, die linke Schulter der Mitte zugekehrt. Die rechte Hand ist auf dem Rücken immer in die linke zu legen, damit man den Plumpsack besser fassen kann.

Wer den Plumpsack abgegeben hat, muß noch einige Schritte weiter gehen, ehe er sich einstellt, um die andern zu täuschen.

Es kann auch angeordnet werden, daß erst losgeschlagen werden darf, wenn von demjenigen, welcher den Plumpsack abgegeben hat, der Ruf „Plumpsack 'raus“ erfolgt.

Komm mit.

(Für kleinere Kinder.)

Die Kinder stehen im Kreise, dicht Arm an Arm, das Gesicht nach innen. Eins bleibt außerhalb des Kreises, umgeht denselben und gibt einem andern einen leichten Schlag auf den Rücken mit dem Rufe: „Komm mit!“, worauf es sofort in derselben Richtung zu laufen beginnt, verfolgt von dem geschlagenen, welches den Schlag zurückgeben will. Gelingt dies, ehe sich das erstere an den freigewordenen Platz stellen kann, dann muß dieses das Spiel von neuem beginnen, andernfalls hat das angerufene Kind, welches den Schlag nicht zurückgeben konnte, das Spiel nun zu beginnen.

Kreislaufen.

Guten Morgen, Herr Fischer!

(Für kleinere Kinder.)

Die Kinder bilden einen Kreis, eins ziemlich dicht am andern, das Gesicht der Mitte zugekehrt. Ein Kind geht außen um den Kreis

herum und gibt einem andern einen leichten Schlag auf den Rücken. Sofort laufen beide um den Kreis herum, das erstere in der ursprünglichen Richtung weiter, das andre von ihm geschlagne in entgegengesetzter Richtung. Wer zuerst wieder an den freigewordenen Platz kommt, stellt sich ein; wer zu spät kommt, beginnt das Spiel von neuem. Beim Begegnen haben beide rechts auszuweichen.

Es kann auch angeordnet werden, daß beim Begegnen beide den Lauf unterbrechen, sich ein- oder einigemal die Hände schütteln und verbeugen dabei „Guten Morgen, Herr Fischer“ rufen oder dergl., worauf sie wieder ihrem Ziele zueilen.

Haschen im Kreise.

(Für kleinere Kinder.)

Die Kinder bilden einen Kreis mit gegenseitig gefaßten Händen. Ein Kind steht in der Mitte. Es wird laut im Chor gesprochen: „Auf, ab! — Klipp, klapp! — Tipp, tapp! — Lauf ab!“ — Bei „Auf, ab“ werden die Arme gehoben und gesenkt, bei „Klipp, klapp“ folgt zweimal Handklapp, auf „Tipp, tapp“ Stampftritt links und rechts, und auf „Lauf ab“ läuft die Schar auseinander. Dabei sucht das Kind in der Mitte einen Mitspieler zu erhaschen, der es dann ablöst.

Der Gänsedieb.

(Für kleine Kinder.)

Von der ungeraden Zahl der spielenden Kinder tritt eins als Gänsedieb in die Mitte: die andern bilden, sich an den Händen fassend, einen Kreis und gehen oder hüpfen um den Gänsedieb herum, wobei sie singen: „Wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb, der ist ein Dieb, wer sie aber wiedergibt, der ist mir lieb, wer sie aber wiedergibt, der ist mir lieb. Da steht der Gänsedieb.“ Das in der Mitte stehende Kind erfaßt, wenn's ihm beliebt, eins der singenden Kinder (am besten, wenn zum zweitenmale gesungen wird: „Wer sie aber wiedergibt“) und tanzt mit ihm einigemal herum. In demselben Augenblicke sucht sich jedes der Kinder ebenfalls einen Tänzer und tanzt mit ihm einigemal herum. Da die Zahl der Kinder eine ungerade ist, so bleibt immer ein Kind übrig, welches keinen Tänzer erhält. Bei den Worten: „Da steht der Gänsedieb“, welche etwa dreimal zu wiederholen sind, bleiben die Paare stehen, halten sich mit einem Arm umschlungen und zeigen mit dem andern auf das alleinstehende Kind, welches nun beim neubeginnenden Spiele in der Mitte zu stehen hat.

Katze und Maus.

(Für kleinere Kinder.)

Die Gespielen bilden mit Händefassen, einen großen Schritt Abstand von einander und das

Gesicht nach innen gekehrt, einen Kreis, der an einer oder bei einer größeren Schar an zwei einander gegenüberliegenden Stellen, den Thoren, geöffnet ist. Ein Kind innerhalb des Kreises wird zur Katze, ein andres außerhalb zur Maus bestimmt. Die Katze sucht nun die Maus zu erhaschen und zwar so, daß die Maus überall durchschlüpfen kann, die Katze aber freien Aus- und Eingang nur durch die Thore hat, während an den übrigen Stellen durch Senken der Arme das Durchschlüpfen verwehrt wird, wenn es ihr nicht durch List gelingt, durchzukommen. Ist die Maus gefangen, oder ist der Katze dies nach einiger Zeit nicht gelungen, dann werden zwei andre als Katze und Maus bestimmt.

Einer weniger schnellen Katze kann man auch zwei Mäuse zum Fangen geben, oder es können auch zwei Katzen ein flinkes Mäuschen fangen. Mehrere Katzen und Mäuse zu bestimmen ist namentlich dann anzuraten, wenn bei einer großen Kinderschar ein kleiner Kreis in einem größeren aufgestellt wird, jeder mit einigen Thoren versehen. Die Thore in dem einen Kreise sind oben und unten, in dem andern rechts und links.

Jakob, wo bist du?

(Für kleinere Kinder.)

Die Kinder bilden mit Händefassen, das Gesicht nach innen, einen Kreis. In diesen werden zwei Kinder gestellt mit gut verbundenen

Augen. Eins erhält einen Plumpsack und ist der Plumpsackträger, das andre ist der Jakob.

Der Plumpsackträger sucht nun den Jakob zu fangen und mit seinem Plumpsack zu schlagen, indem er, im Kreise umherlaufend, den Ort, wo derselbe sich befindet, zu erforschen sucht durch den Ruf: „Jakob, wo bist du?", worauf der andre jedesmal laut mit: „Hier!" antworten muß. Die den Kreis bildenden begrenzen den Spielplatz und weisen den, welcher sich ihnen nähert, durch den Ruf: „Kessel brennt!" wieder in die Mitte zurück. Sobald der Jakob von dem Suchenden erreicht worden ist, beginnt ein andres Paar, vom Spielleiter hierzu bestimmt, das Spiel. In einen größeren Kreis stellt man einen zweiten Jakob.

Denkt man sich unter den beiden Blinden „Katze und Maus", so ruft jene „Miau!" und diese antwortet mit „Piep!"

Jakob, wo bist du? (Die Trommel.)

(Für kleinere Kinder.)

Das vorige Spiel wird auf andre Art auch gern so gespielt: Die Kinder fassen Hand in Hand und bilden einen Kreis, das Gesicht nach innen, oder sie setzen sich rings im Kreise auf Stühle. In dem Kreise werden zwei (oder wenn er groß ist drei, vier) Kindern die Augen verbunden. Ein andres Kind, der Jakob, dem die Augen nicht verbunden sind, tritt

ebenfalls in den Kreis, in der Hand eine Klapper, Schelle, eine kleine Kindertrommel, zwei Blechdeckel oder dergleichen. Eins der Kinder mit verbundenen Augen ruft: „Jakob, wo bist du?", worauf der Jakob sofort zu klappern oder zu schellen hat. Die Häscher suchen nun den Jakob zu fangen, werden sich allerdings meist gegenseitig erwischen. Der Jakob neckt die Suchenden, indem er dicht an sie herantritt, womöglich zwischen dieselben und dann unaufgefordert plötzlich klappert. Die andern werden in der Richtung des Tones schnell auf einander losstürzen und sich gegenseitig festhalten, während der erstere längst unter ihren Armen durchgeschlüpft ist und nun plötzlich hinter ihren Rücken klappert. Ist der Jakob erwischt worden, dann bestimmt der Spielleiter einige andre und das Spiel beginnt von neuem.

Blindekuh im Kreise.

(Für kleinere Kinder.)

Einem Kinde werden die Augen gut verbunden. Die übrige Gesellschaft bildet einen Kreis um dasselbe, welches mit einem Stabe in der Mitte steht. Nach dem Liede: „Blindekuh, soll dir's gelingen, höre wohl auf unser Singen, höre zu, höre zu, sonst bleibst du die Blindekuh" tanzen die Gespielen um die Blindekuh herum, bis diese zu beliebiger Zeit mit dem Stabe auf den Boden klopfend, Stillstehen gebietet. Jetzt streckt die-

selbe den Stab nach irgend einem Kinde des Kreises aus. Dieses muß den Stab ergreifen und dreimal einen Laut von sich geben. Es kann auch von der Blindekuh die Frage gestellt werden: Wie bellt der Hund? Wie kräht der Hahn? u. s. w. Das gefragte Kind hat dann diese Tierstimmen nachzuahmen. Ist dies geschehen, so muß die Blindekuh hieraus das Kind erraten. Kann sie das nicht, so bleibt sie Blindekuh, man verlacht sie und singt: „Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht, drum wird sie auch recht ausgelacht" und das Spiel beginnt von neuem. Hat sie aber richtig geraten, dann ist sie frei und man singt: „Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht, drum wird sie auch nicht ausgelacht." Das genannte Kind wird nun Blindekuh.

Die Blindekuh kann auch durch Betasten den Namen eines Kindes feststellen, welches dann keinen Laut abgibt.

Blindekuh.

(Für größere Kinder.)

Im geschlossenen Raume zu spielen.

Nachdem die Blindekuh ausgezählt worden ist, verbindet man ihr gut die Augen. Ein anderes Kind, der Führer, faßt sie an der Hand und führt sie umher unter folgendem Zwiegespräch:

Führer: „Blindekuh, wir führen dich!"

Blindekuh: „Wohin?"

Führer: „In die Wüste, wehre dich!“
Blindekuh: „Gegen wen?“
Führer: „Es gibt da der Hunde viel,
davon jeder dich beißen will;
wenn sie dir zu mächtig sind,
flieh vor ihnen wie der Wind!“

Bei den letzten Worten verläßt er die Blindekuh; die Gespielen bleiben aber in beständiger leiser Bewegung um sie her, selbstverständlich ohne jede Verbindung, necken sie, zupfen sie, leiten sie durch Rufen irre und dergleichen. Die Blindekuh fängt an zu suchen und wen sie ergreift, der muß sie ablösen. Ist Gefahr vorhanden, daß sie fallen oder sich weh thun könnte, dann ist jeder verpflichtet zu rufen: „Es brennt!“

Der blinde Marsch.

Auf einem ebenen Platze wird ein Pfahl, ein Baum oder dergleichen als Ziel bezeichnet. Hierauf verbindet man drei, vier oder mehr Gespielen die Augen und stellt sie nebeneinander. Auf ein gegebenes Zeichen gehen dieselben mit vorgehobenen Armen in dem vom Spielleiter anzugebenden Takte eine bestimmte Anzahl Schritte vorwärts, ohne sich anzufassen, dem vorbezeichneten Ziele zu. Auf den Zuruf „Halt!“ bleiben alle sofort stehen, es werden ihnen die Tücher abgenommen, und wer dem Ziele am nächsten gekommen ist, erhält als Sieger einen Preis. Darauf werden einem andern Teile der Gespielen die Augen verbunden u. s. w.

Dreht man die mit verbundenen Augen dastehenden erst einmal im Kreise herum, dann ist die Richtung nach dem Ziele um so schwerer zu finden.

Das Verwechseln der Plätze.

Im Zimmer ist ein Stuhl (im Garten ein Baum) weniger, als Mitspieler da sind. Alle schließen entweder Hand in Hand einen Kreis oder treten in der Mitte dicht zusammen, hüpfen oder tanzen herum, singen ein Liedchen (oder lassen sich mit einem Instrumente Musik machen.) Der im Kreise Stehende gibt durch Niederstoßen mit einem Stabe oder durch Klatschen in die Hände plötzlich das Zeichen zum Schweigen des Gesanges oder der Musik, und dann muß sich jeder schnell auf einen Stuhl setzen; wer keinen bekommt, muß sich in die Mitte stellen.

Im Freien, wo keine Bäume vorhanden sind, werden die Plätze durch hingelegte Taschentücher oder dergl. bezeichnet; je entfernter man sie da anlegt, desto merklicher ist die Bewegung. Sind mehr Bäume als nötig vorhanden, dann thut man gut, diejenigen, welche benutzt werden sollen, durch Umbinden eines Taschentuches, farbigen Bandes oder sonstwie kenntlich zu machen.

Kämmerchen-Vermieten.

Der Spielplatz muß ein Ort sein, wo Bäume, Pfähle oder dergl. stehen. Man bezeichnet soviel Bäume, als Spieler da sind,

weniger einen, als Kämmerchen und umbindet sie als Merkmal wohl auch mit dem Taschentuch.

Die Spielenden nehmen ihre Stübchen ein, indem sie, neben dem Baume stehend, die Hand an denselben legen. Im Kreise herum geht der Mieter (der keinen Baum hat) und fragt hie und da an: „Kein Kämmerchen zu vermieten?" worauf er als Antwort „Nein" erhält. Hinter seinem Rücken wechseln Nachbar und Nachbar oder auch entfernter Stehende, nachdem sie sich durch Zeichen verständigt haben, ihre Plätze. Es benutzt wohl auch einer eine passende Gelegenheit, um sein Kämmerchen zu verlassen und uneingeladen in ein eben leer gewordenes einzuziehen und bringt so augenblickliche Überraschung und Verlegenheit hervor. Der Mieter sucht eine solche leergewordene Wohnung zu erreichen; gelingt es ihm, so wird derjenige Mieter, der infolge des Wohnungswechsels keine andre Wohnung erhalten hat.

Im Zimmer kann dies Spiel auf folgende Art gespielt werden. Alle Mitspieler außer dem Mieter sitzen auf Stühlen im Kreise herum. Der Mieter zählt langsam: Eins, — zwei, — drei!" bei eins müssen alle von ihren Stühlen aufstehen, bei zwei ganz nahe um ihn herumtreten, bei drei läuft jeder nach einem Stuhle, auch der Mieter. Derjenige, welcher keinen Stuhl zum Sitzen bekommt, muß als Mieter in die Mitte treten.

Der Mieter kann auch durch dreimaliges Händeklatschen das Zeichen geben, daß sich alle

um ihn zu sammeln haben. Dreht er sich auf der Stelle rechts oder links im Kreise herum, so haben die Mitspieler in derselben Richtung im Kreise um ihn herumzugehen, bis er plötzlich, durch dreimaliges Händeklatschen das Zeichen gibt, daß sich jeder auf einen Stuhl zu setzen hat. Derjenige, welcher keinen Stuhl zum Sitzen bekommt, muß ihn ablösen.

Ist Platz genug vorhanden, dann möge man ja die Stühle möglichst entfernt von der Mitte aufstellen, um eine lebhaftere Bewegung zu ermöglichen.

Ringlein, Ringlein, du mußt wandern.

(Für nicht zu kleine Mädchen.)

An einen starken Bindfaden steckt man einen Ring (in Ermangelung dessen einen kleinen Schlüssel) und knüpft beide Enden zusammen. Die Kinder ergreifen, jedes mit beiden Händen, den Faden und stellen sich im Kreise auf. Der Ring wird nun von einem zum andern so verborgen als möglich weitergeschoben. Dabei ahmen alle fortwährend die Handbewegungen nach, wie beim Empfangen und Weitergeben des Ringes. Derjenige, bei dem das im Kreise stehende Kind den Ring bemerkt und findet, löst dieses ab und das Spiel beginnt von neuem. Während der Ring wandert, wird gemeinschaftlich gesungen:

„Ringlein, Ringlein du mußt wandern —
Von dem einen zu dem andern, —

Sollt ich dich nicht wiedersehn, —
Das wär herrlich, das wär schön."

Im Zimmer sitzen die Kinder wohl auch im Kreise herum auf Stühlen, ein Stuhl dicht am andern.

Der Faden muß so groß sein, daß er innerhalb des Kreises straff gehalten werden und jeder seinen Nachbar gut mit den Händen erreichen kann. Besonders darauf ist zu achten, daß alle Kinder gleichmäßig die eigenen Hände zusammenbringen und wieder von einander entfernen.

Thaler, Thaler, du mußt wandern.

(Für nicht zu kleine Mädchen.)

Dies Spiel ist dem vorigen ähnlich. Die Kinder sitzen dicht im Kreise herum auf Stühlen. Ein Thaler (oder sonst ein größeres Geldstück) wird möglichst unbemerkt von einem Schoße auf den andern weitergegeben, wobei alle die Bewegungen des Empfangens und Weitergebens taktmäßig mitmachen. Findet das im Kreise stehende Kind das Geldstück bei einem, so muß dieses an seine Stelle in den Kreis treten und das Spiel beginnt von neuem.

Dabei singen die Kinder gemeinsam, während das Geldstück wondert:

„Thaler, Thaler, du mußt wandern —
Von dem einen zu dem andern, —
Ei wie herrlich, ei wie schön
Läßt er sich die Nase drehn."

Tellerdrehen.

(Für größere Mädchen.)

Alle sitzen im Kreise herum außer einem, welches in der Mitte steht. Nachdem die im Kreise sitzenden durch Abzählen eine Nummer erhalten haben, oder besser jedes den Namen eines Tieres oder einer Blume erhalten hat, nimmt das im Kreise stehende Kind einen hölzernen oder zinnernen Teller (in der Turnhalle einen Ring aus dem Schaukelgerät), stellt denselben mit dem Rande auf den Fußboden und gibt ihm eine wirbelnde Bewegung. Noch ehe der Teller niederfällt, muß dasselbe eine Spielgenossin aufrufen, die den Teller auffängt, ehe er niederfällt. Jenes hat sich mittlerweile auf den freigewordenen Platz gesetzt. Die Gespielen werden aber nicht bei ihrem Namen gerufen, sondern mit ihrer Nummer, dem Namen des Tieres oder der Blume, welchen sie erhalten haben. Wird der Teller von der Gerufenen nicht aufgefangen, ehe er zu Boden fällt, so bekommt es von derjenigen, welche sie gerufen hat, Schläge mit dem Plumpsack oder muß ein Pfand geben. Die Gerufene dreht nun den Teller und ruft eine andre Genossin.

Wettlaufen.

Die einfachste Art ist das Laufen auf ebenem gutem Boden. Man stellt einige oder nach Bedürfnis eine größere Anzahl Schüler nebenein-

ander auf eine Linie. Auf ein Zeichen laufen alle nach dem Ziele; wer zuerst ankommt, ist Sieger. Bei größeren Schülern ist der Lauf mit Hindernissen interessanter, um Bäume und Zäune herum, über Hecken und Gräben weg, was gerade vorhanden ist.

Sehr gut läßt sich auch auf ebenem Boden das Laufen rückwärts ausführen, aber nicht auf zu große Entfernungen.

Man kann auch mehrere Paare nach einem Ziele laufen lassen, wobei immer ein Schüler den andern auf dem Rücken tragen muß.

Fangen, Haschen oder Zeck.

Die Spieler stehen in ungebundener Ordnung umher und suchen dem durch Wahl, Abzählen oder Los bestimmten Häscher oder Zeckmann zu entfliehen, während dieser einen der Mitspieler zu erhaschen strebt. Gelingt es ihm, einem derselben einen Schlag mit der flachen Hand zu versetzen, so wird dieser Häscher. Wiederschlagen gilt nicht, das heißt, der Schlagende darf nicht sofort wiedergeschlagen werden.

Wettlaufen im Kreise.

Auf ebenem sandigem Boden zieht man mit einem Stocke einen Kreis von 5 bis 6 M. Durchmesser. Vier (drei oder fünf) Läufer werden in gleichen Abständen auf der Kreislinie aufgestellt.

Auf ein Zeichen laufen alle auf der Kreislinie vorwärts, wobei jeder seinen Vordermann zu berühren sucht. Der Läufer, welcher vom Hintermann berührt ist, hat sofort auszutreten. Keiner darf nach innen oder außen ausbrechen.

Man achte darauf, daß einmal links, das andre Mal rechts herumgelaufen wird. Je kleiner der Kreis, desto schwieriger das Laufen.

Kauerhaschen.

(Für kleinere Kinder.)

Ein Kind bleibt stehen, die andern kauern um dasselbe herum, oder hüpfen in der tiefen Kniebeuge hin und her. Nach Belieben steht eins oder das andre auf und neckt das stehende. Dieses sucht jedem, welches sich aufgerichtet hat, einen Schlag mit der Hand zu geben, ehe es sich wieder niederkauert. Gelingt ihm dies, so muß das geschlagene Kind an seiner Stelle stehen. Sobald eins wieder kauert, darf es nicht mehr geschlagen werden.

Vierbeinlauf.

(Für Knaben.)

Am besten eignet sich hierzu eine Wiese. Zwei oder auch mehr Schüler stellen sich auf einer Linie nebeneinander auf, die Füße und die Hände auf dem Boden. Auf ein Zeichen laufen alle auf allen Vieren nach dem

Ziele: wer zuerst ankommt, ist Sieger. Fällt einer zu Boden, so rafft er sich schnell auf und läuft weiter.

Letztes Paar herbei oder Böckchen schiele nicht.

Die Spielenden stellen sich zu Paaren Hand in Hand hintereinander auf. Ein Kind, der Häscher, stellt sich vor das erste Paar, diesem den Rücken zukehrend, klatscht in die Hände und ruft: „Letztes Paar herbei, eins, zwei, drei!“ worauf das letzte Paar, der eine rechts, der andre links, an der Reihe entlang oder auch im Bogen vorlaufen, um sich vorn wieder zu vereinigen. Der Vornstehende, der sich nicht umsehen darf, läuft in dem Augenblicke, wenn jene vorbeieilen, ihnen nach, um einen zu schlagen. Gelingt ihm dies, ehe sich die beiden wieder gefaßt haben, so stellt er sich mit dem Gefangenen als erstes Paar vor die Reihe, während sich der Übrigbleibende als einzelner vorn hinzustellen hat; gelingt es ihm aber nicht, dann stellen sich die beiden als erstes Paar hin, und er hat noch einmal zu fangen. Das jedesmal zuletzt stehende Paar läuft.

Der Haschende kann auch rufen: „Böckchen, Böckchen, schiele nicht, eins, zwei, drei!“

Die letzten Vier herbei.

(Für größere Kinder.)

Die Spieler stellen sich zu Vieren Hand in Hand hintereinander auf. Der Häscher steht vor der ersten Reihe, dieser den Rücken zukehrend und ruft: „Die letzten Vier herbei, eins, zwei, drei!“, bei eins, zwei, drei dreimal in die Hände klatschend. Sofort laufen von der letzten Reihe zwei rechts, zwei links vorbei und suchen sich vorn zu Vieren zu vereinigen. Der Fangende sucht dies zu verhindern und einen von den Vieren (die einzeln vorgelaufen sind) zu schlagen. Gelingt ihm dies vor der Vereinigung, so tritt der Geschlagene an seine Stelle an die Spitze, die Vier stellen sich als vorderste Reihe auf und das Spiel beginnt von neuem, wobei nun die jetzt zuletzt stehenden Vier laufen; gelingt es ihm nicht, dann hat er nach den nächsten Vieren zu haschen.

Der Häscher darf jeden schlagen, ganz gleich, ob dieser allein ist, oder sich mit einem oder zweien schon gefaßt hat; deshalb kann er auch zwei oder drei, welche sich schon vereinigt haben, zwingen, wieder auseinander zu laufen, wenn sie sich nicht schlagen lassen wollen.

Zu diesem Spiele ist ein größerer Platz erforderlich.

Glucke und Geier oder Henne und Habicht.

(Für größere Kinder.)

Eine Schar von 10—12 Schülern stellt sich hintereinander in eine Reihe, die Hände auf des Vordermanns Schultern oder um dessen Hüften gelegt. Der erste, ein kräftiger Schüler, stellt die Gluckhenne, die hinter ihm stehende Reihe die Küchlein vor. Ein andrer besonders gewandter Schüler ist Geier (Habicht). Dieser sucht eins der Küchlein zu erhaschen, die Henne, die selbst unverletzlich ist, wehrt es ihm, indem sie sich, die Arme ausbreitend, durch Hin- und Herspringen und geschickte Wendungen ihm entgegenstellt, während die Küchlein, ihren Drehungen rasch folgend, immer wieder hinter ihren Rücken zu kommen suchen. Gelingt es dem Geier, eins der Küchlein außer dem ersten hinter der Gluckhenne zu erhaschen oder zu schlagen, so wird dieses sein Gefangener und hat sich beiseite zu stellen. Auch kann bestimmt werden, daß alle, welche hinter dem Erhaschten stehen, Mitgefangene werden. Das Spiel wird fortgesetzt, bis eine bestimmte Anzahl Gefangene gemacht ist.

Bärenschlag.

Einer der Mitspielenden wird durch Auszählen zum Urbären bestimmt und stellt sich auf einem vorher bezeichneten Platze, dem Bärenmale, auf. Von diesem aus laufend, sucht er

einen Mitspieler, deren jeder einen Plumpsack hat, durch einen leichten Schlag mit den zusammengefaßten Händen zu fangen (Schlagen mit einer Hand gilt nicht), worauf beide schnell in das Bärenmal zurücklaufen, von den andern mit Plumpsackschlägen verfolgt. Darauf beginnt der Urbär mit dem eingefangenen Bären wieder die Jagd und zwar so, daß sie, einander die Hand gebend, nur mit der freien Hand schlagen dürfen. Nach jedem neuen Fange laufen die Bären und der Gefangene schnell wieder in das Mal zurück, von den andern mit Plumpsackschlägen verfolgt. Der Gefangene tritt als Bär mit in die Kette ein und die Jagd beginnt von neuem. Nur die Bären an den Enden der Kette dürfen mit der freien Hand schlagen. Zerreißt die Kette oder wird sie von den andern von vorn gesprengt, so müssen die Bären ins Mal zurückfliehen. Sobald alle Spieler eingefangen sind, ist das Spiel zu Ende. Die Grenzen des Spielplatzes werden vorher genau bestimmt und dürfen nicht überschritten werden.

Fuchs ins Loch.

(Für nicht ganz kleine Kinder.)

Auf dem Spielplatze wird eine Ecke oder sonst eine Stelle als Fuchsloch bezeichnet, welches der Fuchs besetzt. Die übrigen Spieler halten sich überall auf dem Platze auf. Alle, auch der Fuchs, haben einen Plumpsack (ein zusammengedrehtes, mit einem Knoten versehenes

Taschentuch) in der Hand. Mit dem Rufe: „Fuchs aus dem Loch!“ verläßt der Fuchs das Fuchsloch auf einem Beine hinkend und sucht einen der Mitspieler mit seinem Plumpsack zu schlagen oder auch, wenn es vorher bestimmt ist, zu werfen. Trifft er, so wird er von dem Getroffenen abgelöst und dieser mit Schlägen unter dem Rufe: „Fuchs ins Loch!“ ins Fuchsloch getrieben. Trifft er nicht, wenn er geworfen hat, so muß er seinen Plumpsack aufheben und wird, so wie er denselben wieder in der Hand hat, aber nicht früher, mit Plumpsackschlägen unter dem Rufe wie oben ins Mal getrieben. Setzt der Fuchs das andere Bein auf den Boden, so wird er ebenfalls ins Mal getrieben.

Auf einem großen Platze, wo das Fangen nicht leicht ist, hüpft der Fuchs zweimal auf dem linken, dann zweimal auf dem rechten Beine, dann wieder auf dem linken u. s. w. Hierbei muß aber der Fuchs schlagen, darf nicht werfen.

Holland-Seeland.

(Für größere Kinder.)

Der ziemlich große Spielplatz stellt die See vor, in welcher es von Fischen (20—30) wimmelt. In einer Ecke bezeichnet man ein Mal, den Hafen. Von diesem Orte stechen zwei Fischer, ein Holländer und ein Seeländer, in See, um zu fischen, d. h. beide fassen Hand in Hand, rufen „Holland-Seeland“ und laufen hinter

den andern Gespielen, den Fischen, her, um einen durch einen leichten Schlag zu fangen. Den Gefangenen tragen sie, unbehelligt durch die andern, in den Hafen, hierauf fangen sie einen zweiten. Die zwei Gefangenen werden jetzt Gehilfen der Fischer, reichen sich ebenfalls die Hände und laufen mit aus, um Fische zu fangen. In gleicher Weise verbinden sich später nach eigener Wahl immer zwei und laufen mit aus dem Hafen aus, bis die See ausgefischt ist. Gilt es einen besonders großen und schweren Fisch zu fangen oder zu tragen, welche Arbeit ein Paar allein nicht fertig bringt, dann fordert dies Paar mit dem Rufe „Holland-Seeland“ die andern Paare zur Hilfe auf. Jedes Paar darf immer nur einen Gefangenen machen. Wird der Gefangene nicht in den Hafen getragen, dann gilt die Gefangennahme nicht. Nur Paare, die durch Handfassung verbunden sind, dürfen schlagen, doch dürfen sich nicht mehrere Paare zur Kette vereinigen. Die Bildung von Paaren kann nur im Hafen geschehen. Wer die Grenzen überschreitet, gilt ebenfalls als gefangen.

Das Tragen kann auf verschiedene Art geschehen, z. B.: Einer faßt den Gefangenen unter den Armen, der andere stellt sich zwischen dessen gegrätschte Beine und umfaßt von außen seine Kniee; zwei starke Fischer heben einen Gefangenen, der sich ganz steif hält, auf ihre Schultern und tragen ihn in den Hafen; die Fischer reichen sich die Hände, der Gefangene setzt sich darauf und umfaßt der andern Nacken u. s. w. Selbstverständlich werden die Mädchen die letzte Art

des Tragens mit den verschiedenen Abänderungen wählen.

Tag und Nacht oder Kopf und Schrift.

Die Spielgesellschaft wird in zwei Parteien geteilt und mit 10 bis 15 Schritt Abstand in zwei Reihen, den Rücken einander zugekehrt, aufgestellt. Die eine Partei wird „Tag“, die andre „Nacht“ bezeichnet. Der Spielleiter tritt zwischen die beiden Reihen und wirft eine kleine hölzerne Scheibe, welche auf der einen Seite weiß (Tag), auf der andern schwarz (Nacht) angestrichen ist, in die Höhe. (Ist keine solche Scheibe vorhanden, dann nimmt man ein größeres Geldstück und ruft „Kopf“ oder „Schrift“.) Die obenliegende Seite, z. B. „Tag“, wird vom Spielleiter aufgerufen, worauf sich sofort beide Parteien in Bewegung setzen, die eine Partei „Nacht“, um das etwa 30 bis 40 Schritt vor ihr liegende Freimal zu erreichen, die andre „Tag“, um möglichst viel Gefangene zu machen, ehe jene das Freimal erreicht haben. Fällt die schwarze Seite nach oben, dann ist's umgekehrt. Die Gefangenen dürfen nicht mehr mitspielen, bis die eine Partei eine bestimmte Anzahl Gefangene verloren hat oder ganz aufgerieben ist. Man lasse aber die Gefangenen nicht zu lange unthätig dastehen.

Wenn die Scheibe geworfen wird, darf sich niemand umsehen, um zu erkennen, welche Seite oben liegt.

Ist viel Platz vorhanden, so daß die Einzelnen nebeneinander viel Abstand haben, dann bestimmt man bei größeren Kindern das Freimal vor der feindlichen, nicht vor der eigenen Partei. Die Verfolgten müssen dann durch die feindliche Partei ihr Freimal zu erreichen suchen.

Schwarzer Mann.

(Für größere Kinder, namentlich Knaben.)

Die Spielerschar stellt sich auf einem am Boden bezeichneten Male, einem im Sande oder mit Kreide gezogenen Striche, in Stirnreihe auf. Ihr gegenüber auf der anderen Seite des Platzes steht einer der Mitspielenden, der schwarze Mann, ebenfalls auf einem Male. Mit dem Rufe: „Fürchtet ihr euch vor'm schwarzen Mann?“ verläßt dieser sein Mal, die andern rufen: „Nein!“, laufen ihm entgegen und, ohn die Seitengrenzen des Spielplatzes überschreiten zu dürfen, womöglich an ihm vorbei nach dem entgegengesetzten Male. Der schwarze Mann sucht während seines Laufes nach dem andern Male, aber ohne umkehren zu dürfen, einen oder mehrere mit einem leichten Schlage (oder wenn dies bestimmt ist, auch mit drei Schlägen, wobei er laut „eins, zwei, drei“ zählt, zu treffen. Gelingt ihm dies nach dreimaligem Auslaufen nicht, so tritt ein andrer als schwarzer Mann an seine Stelle. Wer aber geschlagen wird, hilft dem schwarzen Manne bei jedem neuen

Auslaufen fangen, bis endlich nach mehrmaligem Herüber- und Hinüberlaufen nur einer noch ungeschlagen übrig bleibt, der für das nächste Spiel den schwarzen Mann bestimmt. Nur der schwarze Mann darf schlagen, die andern dürfen nur fangen. Man kann aber auch bestimmen, daß jeder fangen und schlagen darf. Es soll nur auf die Schulter, nicht gegen Brust oder Gesicht geschlagen werden. Niemand darf sich rückwärts bewegen, nur vorwärts oder seitwärts. Wer rückwärts geht, gleichviel zu welcher Abteilung er gehört, darf in dem begonnenen Spiele nicht mehr mitspielen. Wer seitwärts über die Grenzen läuft, verfällt dem schwarzen Manne.

Ein beliebtes Kampfspiel wird es, wenn man folgende Änderungen trifft: In der Mitte des Platzes wird ein drei bis fünf Meter breiter Streifen mit Strichen oder dergl. bezeichnet, das Feld des schwarzen Mannes, auf dem derselbe hin- und herlaufen, aber dasselbe nicht verlassen darf, die andern stellen sich auf einem Seitenfelde auf. Auf den Zuruf: „Wer fürchtet sich vor'm schwarzen Mann?“ antworten die andern: „Niemand!“ und suchen so schnell wie möglich auf die andere Seite des Platzes zu gelangen. Der schwarze Mann sucht einen oder mehrere zu erhaschen und mit drei leichten Schlägen zu Gefangenen und zu seinen Gehilfen zu machen. Die Gehilfen unterstützen den schwarzen Mann bei erneutem Durchlaufen und fangen mit, müssen aber die Gefangenen so lange auf dem mittleren Felde festzuhalten suchen, bis ihnen der schwarze Mann

die drei Schläge erteilt und sie ebenfalls zu Gehilfen gemacht hat. Die noch freien suchen ihre gefangenen Genossen wieder zu befreien, indem sie dieselben von dem Felde des schwarzen Mannes herüberzuziehen suchen, ehe sie die drei Schläge erhalten haben. Außerhalb des mittleren Feldes darf niemand festgehalten, gefangen oder geschlagen werden.

Zielreißen.

(Für größere Knaben.)

Die Spieler werden in zwei gleiche Parteien geteilt. Jede Partei erhält einen Anführer, der durch eine Binde um den Arm kenntlich ist. Durch einen in den Boden gerissenen Strich, auf dem Dielenboden durch einen Kreidestrich oder dergl. wird eine Grenze gebildet und der Spielplatz dadurch in zwei Felder geteilt, deren jedes eine Partei besetzt. Es ist nun Aufgabe, durch Gewalt oder List Gegner über jene Grenze in das eigene Feld zu bringen. Wer herübergezogen oder sonst im fremden Male ergriffen wird, erhält vom Anführer drei leichte Schläge mit der Hand; dadurch wird er zum Gefangenen und muß sich bis zum Ende des Spieles an der Seitengrenze des Spielplatzes aufstellen. Die Partei, welche zuerst eine vorher bestimmte Anzahl Gefangene macht, hat gesiegt.

Folgende Spielregeln sind zu beachten:

1) Der Anführer darf nicht mitziehen. Thut er es doch oder überschreitet er die Grenze,

so ist er tot, muß zurücktreten und es wird ein Stellvertreter für ihn ernannt.

2) Solange jemand im feindlichen Felde die drei Schläge von dem Anführer nicht erhalten hat, kann er sich von seinen Gegnern, die ihn natürlich festzuhalten suchen, wieder losreißen, wobei ihm seine Partei jede mögliche Hilfe leisten darf.

3) Es ist gestattet, in das feindliche Mal einzudringen, um dem Gegner in den Rücken zu kommen und ihn über die Grenze zu schieben oder zu tragen.

4) Die Rückeneinfälle, sowie überhaupt das Zielreißen selbst dürfen nur über die bezeichnete Grenze, nicht aber um deren Endpunkte herum ausgeführt werden.

Man kann auch durch einen zweiten Strich ein mittleres neutrales Feld, etwa 1 Meter breit, bestimmen. Ein Fuß bleibt auf dem eigenen Felde, der andere wird beim Fordern auf das mittlere Feld gestellt. Hierbei wird der Kampf übersichtlicher. Weiter kann bestimmt werden, daß der Sieg auch dann entschieden ist, wenn der feindliche Anführer durch Gewalt oder List gefangen wird.

Den Dritten abschlagen.

(Nicht für kleine Kinder.)

Die Spieler stellen sich zu Paaren dicht hintereinander im Kreise auf, mit dem Gesicht nach innen; jedes Paar steht vom andern etwa

zwei Schritte entfernt. Von zwei Spielern, welche nicht mit im Kreise standen, tritt einer, der Flüchtling, in die Mitte, ein andrer, der Verfolger, steht außerhalb des Kreises. Jener Erste stellt sich nun innen vor eines der Paare, worauf der als dritter und letzter Stehende, von dem andern jetzt verfolgt, schnell in den Kreis hineinläuft und sich vor ein Paar hinstellt, dessen Letzter (Dritter) nun verfolgt wird. Gelingt es dem Verfolger, dem Dritten während des Stehens oder Laufens einen leichten Schlag zu geben, so wechseln beide die Rollen und der früher Verfolgte hat jetzt zu fangen. Es ist darauf zu achten, daß sich der Dritte so schnell wie möglich einen andern Platz sucht, nicht etwa weit außerhalb des Kreises umherläuft, damit das Spiel für die Mitspieler nicht langweilig wird.

Da sich der Kreis durch das Vorstellen immer mehr verengt, so muß derselbe zuweilen durch Rückwärtsgehen aller wieder erweitert werden.

Beim Einüben läßt man besser nur rechts oder links im Kreise herumlaufen; der Häscher darf nicht in den Kreis hinein und der Verfolgte muß sich, wenn er in den Kreis hineinläuft, vor das nächste Paar hinstellen. Sofortiges Wiederschlagen ist nicht gestattet. Später darf jeder laufen wie er will, sofortiges Wiederschlagen ist gestattet. Schwerer ist es, wenn in einem Kreise gleichzeitig zwei Paare laufen.

Den Zweiten abschlagen.

(Nicht für kleine Kinder.)

Bei einer kleineren Anzahl von Spielern (10—12) läßt man dieselben nicht zu Paaren im Kreise aufstellen, wie beim Drittenabschlagen, sondern einzeln. Sowie sich der Flüchtling vor einen andern hinstellt, muß der Hintenstehende (Letzte) im Paare weglaufen. Sonst gelten dieselben Spielregeln wie beim Drittenabschlagen.

Diebschlagen.

Hierzu ist eine Laufbahn erforderlich, die durch einen Stab, Stuhl, Springständer oder dergleichen geteilt ist. Ist die Bahn 50 Schritte lang, so wird der Stab 20 Schritte von dem einen, 30 Schritte von dem andern Male entfernt aufgestellt. Die Spieler stehen gleichmäßig verteilt auf den beiden Malen. Auf den Stab wird ein Tuch, eine Mütze oder dergl. gehangen. Auf ein Zeichen (Handklapp, Zuruf oder Wink) läuft von jedem Male ein Spieler aus. Derjenige, welcher den kürzeren Weg nach dem Stabe zu laufen hat, der Dieb, sucht das Tuch zu nehmen und schnell wieder nach seinem Male zurückzukehren, während der andre, der Häscher, ihn einzuholen und mit einem leichten Schlage zu treffen sucht. Wird er getroffen, ehe er in das Mal zurückgekehrt ist, so ist er Gefangener und hat sich an der Seitengrenze der Laufbahn aufzustellen. Das Tuch wird wieder aufgehangen

und es laufen zwei andre. Sind alle gelaufen, so werden die Gefangenen gezählt und kehren zu ihrer Partei zurück. Beide Parteien wechseln jetzt die Plätze und das Spiel beginnt von neuem. Diejenige Partei, welche die meisten Gefangenen machte, hat das Spiel gewonnen.

Bei einer größeren Anzahl von Gespielen wird in mehreren Abteilungen gleichzeitig nebeneinander gelaufen, aber sämtliche Abteilungen jeder Seite gehören zu einer Partei, dabei werden mehrere Tücher entfernt von einander aufgehangen. Um das Spiel übersichtlicher zu gestalten, läßt man in jeder Partei von 1 an fortlaufend abzählen und ruft dann die beiden gleichen Nrn., welche laufen sollen, auf.

Schlaglaufen.

(Für größere Kinder.)

Zwei gleich starke Parteien stellen sich wie beim Diebschlagen in einer Entfernung von etwa 50 Schritten einander gegenüber. Von der Partei A geht einer nach der Partei B hinüber und fordert einen Gegner. Beide stellen den linken oder rechten Fuß vor und strecken eine Hand vor. Nachdem sodann der erstere dem Geforderten drei leichte Schläge nach Belieben rasch oder langsam auf die vorgestreckte Hand gegeben hat, kehrt er sich schnell um und läuft nach seinem Male zurück, verfolgt von dem Geschlagenen. Wird er unterdessen von dem Verfolger geschlagen, so ist er gefangen und geht mit zur Gegenpartei. Der Verfolger aus der

Partei B geht nun zur Partei A, fordert, schlägt u. s. w. Wird jedoch der Verfolgte nicht geschlagen, so ist der Verfolgende gefangen. Es geht nun der zweite der Partei A und fordert. Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis jeder als Verfolgter oder Verfolger an der Reihe war. Die Partei, welche die meisten Gefangenen machte, hat gesiegt. Bei mehr als 12 Spielern läßt man besser in zwei (oder mehr) Abteilungen nebeneinander laufen, aber sämtliche Abteilungen auf einer Seite gehören zu einer Partei.

Barlaufen.

(Für größere Knaben.)

Indem die beiden besten Läufer abwechselnd wählen, werden die 20—30 Spieler in zwei gleiche Parteien abgeteilt, die sich in einer Entfernung von 50—80 Schritt von einander in Stirnreihe aufstellen. Die Seitengrenzen des etwa halb so breiten Spielraumes werden durch Male bestimmt. An jeder Seitengrenze rechts, drei lange Schritte vor dem Aufstellungsort der betreffenden Partei, wird eine Stelle als Gefangenmal bezeichnet.

Nun fordert der Führer der einen Partei (durchs Los bestimmt) einen aus der andern Partei zum Kampf auf. Er geht zur Gegenpartei hin, der Geforderte geht drei Schritte vor und stellt sich in Schrittstellung hin. Der Fordernde ihm gegenüber, so daß die vorgestellten Füße sich berühren, gibt ihm in beliebigen Zwischenräumen auf die vorgestreckte Hand drei

lautgezählte Schläge und flieht, sobald der letzte Schlag gezählt und gegeben ist, rasch zu seiner Partei zurück, verfolgt von dem Geforderten (aber keinem andern aus der Gegenpartei); doch nur auf eine bestimmte Strecke, denn es laufen ihm andre aus des Forderers Partei entgegen, vor denen er sich zurückziehen muß. Denn es gilt bei diesem Spiel als Hauptregel: einen Gefangenen kann nur der machen, der später aus seinem Male gelaufen ist, wie der Gegner aus dem seinigen.

Demgemäß hat das Spiel seinen Fortgang: A aus der ersten Partei läuft aus, Z aus der zweiten ihm entgegen. A kann diesem nichts anhaben, kann ihn nur necken und womöglich nach seiner Partei hinlocken. Von dieser her kommt ihm ein andrer zu Hilfe, vor dem sich nun Z in acht nehmen muß. Die zweite Partei entsendet nun einen neuen Kämpfer, der sowohl A als seinen Gefährten verfolgen und schlagen darf. Kehrt jedoch A in sein Mal auch nur auf einen Augenblick zurück und läuft dann wieder aus, so kann er seinen ersten Gegner Z, wofern dieser den Kampfplatz noch nicht verlassen hat, und ebenso jeden vor ihm aus dem feindlichen Mal ausgelaufenen Gegner schlagen. Man muß sich also ganz genau merken, wen man zu fürchten hat und wen man verfolgen kann. Um Verwirrung zu vermeiden, beaufsichtigt der Führer jeder Partei die Unternehmungen der Seinigen, sendet einzelnen Feinden passende Gegner entgegen und gestattet nicht, daß zu viele auf einmal auslaufen oder daß einzelne zu lange im Felde verweilen.

Ist einer durch Schlagen zum Gefangenen gemacht, so ruft der Schläger: Halt! Beide Parteien gehen in ihr Mal zurück, der Gefangene stellt sich am Gefangenen-Mal in Spreizstellung auf, die rechte Hand nach den Freunden hin vorgestreckt. Kommt ein andrer Gefangener hinzu, so nimmt dieser vor dem ersten dieselbe Stellung ein, aber Fuß an Fuß und mit Handfassen. Dieser streckt nun die Hand aus. Die Partei der Gefangenen kann diese erlösen, wenn es einem von ihr gelingt, sich, ohne selbst geschlagen zu werden, durchzuwinden und den einen, wenn auch nur flüchtig, zu berühren. Er ruft dann: Erlöst!

Das Spiel wird unterbrochen, bis die Gefangenen in ihr Mal zurückgekehrt sind. Drei Gefangene machen ein Spiel (eine Partie). Läuft einer der Spieler so nahe an das feindliche Mal heran, daß er ungeschlagen sich in dasselbe retten kann, so geht er außerhalb der Spielgrenzen frei zu seiner Partei zurück.

Wer im Laufen die Grenzen seitwärts überschreitet, ist gefangen.

Beim Barlauf mit der Fahne steht auf jeder Seite, 4—6 Meter vom Lager, eine lose in die Erde gesteckte Fahne, deren Verlust gleich einem verlorenen Spiele gilt. Als verloren gilt sie, sobald ein Feindlicher sie in das eigene Lager trägt, ohne geschlagen zu werden, oder ohne daß inzwischen irgend ein Spieler geschlagen, oder ein Gefangener befreit wurde. Dabei bleiben jedoch die Gefangenen unerlöst auf ihrem Male.

Kettebrechen.

(Für größere Knaben.)

Sämtliche Spieler werden in zwei Parteien geteilt und stellen sich in zwei Stirnreihen mit Handverbindung und einem großen Schritt Abstand der einzelnen, etwa 15 Schritt gegenüber, auf. Einer läuft nun, am besten mit etwas hochgehobenen Armen, auf die Arme zweier Gegner los und sucht die Verbindung durch den heftigen Anprall zu sprengen. Gelingt dies, so haben die beiden, welche auf diese Weise getrennt wurden, auszutreten, die andern fassen wieder zusammen. Der Angreifer geht an seinen Platz zurück, ganz gleich, ob der Angriff gelungen ist oder nicht. Dann läuft einer von der Gegenpartei. Dies wird abwechselnd von der einen und andern Partei so oft wiederholt, bis entweder eine bestimmte Anzahl austreten mußte, oder die andere Partei gänzlich aufgerieben ist. Läßt bei wiederholtem Anprall niemand mehr los, so ist das Spiel zu beenden und die Partei, welche die meisten Spieler verloren hat, als besiegt zu erklären.

Die Handverbindung wird am besten so hergestellt, daß jeder seines Nebenmannes Handgelenk fest umfaßt und sein eigenes Handgelenk in derselben Weise umfassen läßt. Die Arme dürfen weder zu hoch noch zu tief gehalten werden, so daß der Anprall mit der Brust geschehen kann. Es ist gestattet, im Augenblick des Anpralles etwas zurückzutreten, um denselben abzumindern.

Es kann bestimmt werden, daß aus jeder Partei alle der Reihe nach angreifen, ist aber nicht unbedingt nötig.

Mauerbrechen. Die Hecke.

Die Knaben bilden einen Kreis und fassen Arm in Arm, dann faltet ein jeder seine Hände vor der Brust. Innerhalb des Kreises befindet sich ein Gefangener (oder auch mehrere). Der Gefangene sucht nun durch die Mauer zu brechen, unter den Armen oder Beinen durchzukriechen oder darüber zu klettern, was die die Hecke bildenden mit aller Kraft zu verhindern suchen, sie dürfen aber den Gefangenen nicht mit den Händen fassen.

Gelingt der Durchbruch, dann bestimmt der Spielleiter einen andern Gefangenen, ebenso wenn der Gefangene sich längere Zeit umsonst abgemüht hat. Es kann auch bestimmt werden, daß ein anderer außerhalb des Kreises als Befreier den Durchbruch des Gefangenen zu unterstützen sucht.

Ringender Kreis. Türkenkopf.

(Für nicht zu kleine Knaben.)

Die Schüler, nicht über 20, bilden mit Handfassen einen Kreis, in dessen Mitte ein Pfahl (Spazierstock) von Brusthöhe in den Boden

gestoßen ist. Auf diesem hängt eine Mütze, ein Hut oder dergl., den herabzustoßen sich jeder hüten muß. Der Kreis beginnt nun schnell seitwärts zu hüpfen, und alle suchen dabei selbst möglichst dem Pfahl fernzubleiben, andre aber an denselben heranzuziehen. Wer die Mütze abwirft oder den Pfahl umstößt, oder aus Furcht davor losläßt, scheidet aus dem Kreise und zwar beim Hüpfen links seitwärts, wer mit der linken Hand, beim Hüpfen rechts hin, wer rechts losläßt. Der Kreis wird nun immer enger, bis die zwei letzten sich um den Pfahl drehen und ein Spieler als Sieger übrig bleibt.

Ähnlich ist die folgende Art des Spieles, bei welchem der Pfahl nicht benutzt wird: Die Schüler bilden Arm in Arm einen Kreis, wobei der linke Arm von hinten und unten in den rechten des Nebenmannes eingehängt wird. Auf das Zeichen „Los" dreht sich der Kreis schnell links oder rechts herum, wobei jeder durch Ziehen rückwärts oder Schieben vorwärts seinen Nebenmann zum Loslassen zu bringen sucht. Immer derjenige, welcher mit seinem linken Arme losgelassen hat, muß ausscheiden, bis eine bestimmte Anzahl ausgetreten ist. Man lasse dann auch den rechten Arm von hinten und unten in den linken des Nebenmanns einhängen. Ausscheiden muß beim Loslassen derjenige, welcher mit seinem rechten Arme losgelassen hat.

Seilziehen.

(Für Knaben.)

Beide Parteien, möglichst gleich stark, stellen sich so an den Tauenden auf, daß die einzelnen jeder Partei immer rechts und links am Tau verteilt dasselbe fassen, zwischen den Parteien in der Mitte aber noch ein Stück Tau unbesetzt bleibt. Auf den Befehl „Los!“ sucht jede Partei die andre zu sich herzuziehen. Gelingt es der einen, die andre bis an oder über die Grenze zu ziehen, dann hat erstere gewonnen.

Der Kampf kann auch so begonnen werden, daß aus jeder Partei der Stärkste ein Seilende faßt und zieht. Sobald der eine im Vorteil ist, schickt der Spielleiter dem andern Hilfe und so fort, bis die ganze Schar beteiligt ist.

Als Grenze eignet sich gut ein Graben zwischen beiden Parteien, oder es wird 10 bis 30 Schritte hinter jeder Partei das Mal bestimmt, bis zu welchem gezogen werden muß. Gewöhnlich stellen sich die beiden Parteien Gesicht gegen Gesicht gegeneinander; doch kann das Ziehen sehr erschwert werden, wenn sie sich den Rücken zukehren, wobei das Seil auf den Schultern liegt.

Seilziehen im Kreise.

(Für größere Kinder.)

Nachdem ein Kreis von etwa 6 Meter Durchmesser bezeichnet ist, stellen sich von zwei Gegnern der eine innerhalb des Kreises, der

andere außerhalb auf. Jeder hält das Ende eines 5 bis 6 Meter langen Seiles. Wer seinen Gegner über die Kreislinie zieht, was der Äußere durch Laufen um den Kreis herum, der Innere durch Kürzerfassen des Seiles zu erreichen sucht, hat gesiegt.

Es können auch an jedem Ende zwei oder drei ziehen.

Der hüpfende Kreis.

(Für größere Knaben.)

Die Spieler stehen im Kreise, je einen Schritt von einander entfernt, das Gesicht der Mitte zugekehrt. In der Mitte des Kreises steht ein Mitspieler, der an einer Schnur einen leichten mit Sand gefüllten Beutel (eine Springschnur) hält. Dieser Beutel wird dicht über dem Boden so herumgeschleudert, daß er denselben Kreis beschreibt, auf welchem die Spieler stehen. Jeder muß genau auf den herannahenden Beutel achten und, schnell aufhüpfend, ihn unter den Füßen durchlassen. Wer vom Beutel getroffen wird, muß austreten oder hat das Schleudern zu übernehmen.

Man kann das Hüpfen mannigfaltiger gestalten, wenn man fordert, daß bei jedem Aufhüpfen ein Knieheben, Anfersen, Grätschen, Beinkreuzen oder dergl. stattfindet, daß das Hüpfen auf einem Beine geschieht, daß jedesmal eine Viertel- oder Halbdrehung rechts oder links damit verbunden wird, daß man von

vornherein die Aufstellung so nehmen läßt, daß alle die rechte oder linke Seite oder den Rücken der Mitte zukehren.

Bockspringen.

(Für größere Knaben.)

Einer aus der Zahl der Spieler stellt sich mit vorgesetztem linken oder rechten Fuße hin, beugt sich nach vorn und stützt sich mit beiden Händen auf die Kniee. Ein andrer läuft an, springt mit beiden Füßen vom Boden auf, stützt sich mit den Händen auf dem Rücken des gebeugt stehenden und schwingt sich über ihn hinweg. Einige Schritte vor dem ersten stellt er sich dann ebenfalls in Bockstellung hin. Der dritte beginnt nun den Lauf, springt über den ersten, dann über den zweiten und stellt sich ebenfalls auf. So geht es fort, bis die Reihe durch ist. Nun beginnt der erste, der zuletztstehende, über die vor ihm stehenden hinwegzuspringen, dann folgt der vorletzte u. s. w., bis der Spielleiter aufhören läßt.

Man kann auch Zweier= (Vierer= oder Sechser=) Reihen bilden; die in der ersten Reihe stehenden gehen vier bis sechs Schritte vor und stellen sich mit dem nötigen Abstand nebeneinander in Bockstellung auf. Auf ein gegebenes Zeichen laufen die in der zweiten Reihe stehenden an, springen über die vornstehenden und stellen sich einige Schritte davor ebenfalls in Bock=

stellung auf; dann folgt die dritte Reihe und so fort.

Sackhüpfen.

(Für größere Knaben.)

Zum Spielplatz eignet sich hierzu am besten eine Wiese, jedenfalls weicher Boden. Einige (4 bis 6) größere Schüler werden je in einen Sack gesteckt, der ihnen unter den Armen (schwieriger und nicht ungefährlich über den Schultern) zusammengebunden wird. Auf ein Zeichen hüpfen alle nach dem 20 oder mehr Schritte entfernten Ziele; wer zuerst ankommt, ist Sieger. Sind keine Säcke vorhanden, dann kann man auch die Füße am Fußgelenk mit einem Tuch oder Riemen zusammenbinden.

Schwieriger ist das Sacklaufen.

Wetthinken.

Zwei, drei oder mehr Spieler stellen sich in eine Reihe nebeneinander, ein Bein vom Boden gehoben und hüpfen auf ein Zeichen (Handklapp, Zuruf oder Wink) auf dem andern Beine nach dem 20 (30 oder mehr) Schritte entfernten Ziele. Wer zuerst an das Ziel kommt, ist Sieger. Die Arme hängen während des Hüpfens frei herab, doch kann auch angeordnet werden, daß das gehobene Bein mit einer Hand gefaßt und während des Hüpfens festgehalten wird.

In einem Gange sollen alle rechts, im folgenden alle links hüpfen.

Hinkkampf.

(Für größere Knaben.)

Zwei stehen sich als Gegner gegenüber, die Arme fest auf der Brust verschränkt, ein Bein, das rechte oder linke, vom Boden gehoben. Auf den Befehl „Los!" hüpfen oder hinken beide gegeneinander; jeder sucht den Gegner durch Stöße zum Auftreten des gehobenen Beines zu zwingen. Wer zuerst mit beiden Füßen den Boden berührt oder fällt, hat verloren. Die Stöße dürfen nur mit den auf der Brust verschränkten Armen nach den verschränkten Armen des Gegners geführt werden, nach Kopf und Hals darf durchaus niemand stoßen. Durch geschicktes Ausweichen kann man den Gegner vorbeischießen lassen und so zum Auftreten zwingen. Mit dem Hinkbeine darf mitten im Gange nicht gewechselt werden. Die Gegnerpaare werden so gebildet, daß sich jeder seinen Gegner wählt. Auch können sie abgezählt oder ausgelost werden. Soll nur einer als Sieger übrig bleiben, so treten die Besiegten nach jedem Kampfe zurück und die Sieger losen und kämpfen immer wieder aufs neue, bis zuletzt ein Sieger übrig bleibt.

Ringen.

(Für größere Knaben.)

Man überläßt es entweder dem Zufall, wie die Paare durchs Los zusammenkommen, oder bestimmt von vornherein, daß ungefähr gleich große und starke Jungen zusammen ringen. Beide Gegner nehmen Kreuzgriff, d. h. beide umfassen sich gegenseitig; jeder hat dabei den linken (rechten) Arm unter, den rechten (linken) Arm über dem des Gegners. Erst nachdem der Griff genommen ist, sucht jeder seinen Gegner so zu werfen, daß er mit der Rückseite des Körpers den Boden berührt, wodurch der Kampf entschieden ist. Im Liegen darf nicht weitergerungen werden. Beinstellen ist verboten.

Schwerer ist es, dem Gegner vorher den Griff abzugewinnen. Zwei Gegner stehen sich in Ringerstellung gegenüber, gehen gegeneinander und suchen sich gegenseitig den Untergriff abzugewinnen, d. h. den Gegner unter den Armen fest um den Leib zu fassen. Ist dies gelungen, oder haben beide Zwiegriff bekommen, dann versucht jeder den Gegner zu werfen.

Die Sieger können wiederholt von neuem losen und miteinander kämpfen, bis nur einer übrig bleibt.

Kreisfußball.

(Für größere Knaben und Mädchen.)

Die Spieler bilden mit Händefassen einen Kreis. Im Kreise steht der Balltreiber,

welcher den **Fußball** (den Schleuderball mit abgelösten Riemen)*) mit einem Fuße durch die Zwischenräume zwischen den Spielern hinauszutreiben sucht. Die Mitspieler suchen dies zu verhindern, indem sie gleichfalls mit dem Fuße den Ball zurücktreiben. Hierbei gilt die Regel, daß, wenn der Balltreiber mit dem rechten (linken) Fuße stößt, was vorher bestimmt wurde, jeder Mitspieler den Zwischenraum zu seiner Rechten (Linken) zu decken hat. Wer den Ball rechts (bezw. links) neben sich durchläßt, hat den Balltreiber, der nun seine Stelle im Kreise einnimmt, abzulösen. Man kann auch bestimmen, daß alle Kehrt machen und dann den Ball, der vom Balltreiber von außen wieder in den Kreis hineinzutreiben ist, zurückzustoßen versuchen. Hierbei gelten dieselben Regeln. Es soll möglichst vermieden werden, den Ball über die Arme oder Köpfe der Mitspieler hinweg aus dem Kreise zu stoßen. Thut es der Treiber dennoch, so muß er den Ball von außen wieder hineintreiben, thut es ein Mitspieler, so hat er den Treiber abzulösen. Bei vielen Teilnehmern (mehr als 25) kann das Spiel auch mit zwei Bällen und zwei Treibern gespielt werden. Die Spieler dürfen im Kreise nicht zu weit von einander stehen, weil sonst die meisten Bälle durchrollen. Man stößt den Ball am besten mit der inneren Fußkante.

---

*) Wir benutzen, um Kosten zu sparen, nur Schleuderbälle, wo die Riemen abgeschnallt werden können. Ein Ball, an welchem die Schleife oder der Riemen festgenäht ist, läßt sich schlecht über den Boden rollen; man muß dann für **Fußball, Burgball u. s. w.** besondere Bälle haben.

Fußball.

(Für größere Knaben.)

Das Fußballspiel, wie es nach dem Englischen hie und da bei uns gespielt wird, ist ziemlich schwer für unsre Jugend, wenn alle die vielen Spielregeln genau befolgt werden sollen. Deshalb mag hier die Beschreibung eines einfachen Spieles folgen, bei welchem, wenn ein großer Hohlball nicht vorhanden ist, recht gut der große Schleuderball benutzt werden kann, wenn die Riemen losgeschnallt sind.

Zwei gleichstarke Parteien stellen sich etwa 15 bis 20 Schritte von einander entfernt in der Mitte des Spielplatzes auf. Jede Partei hat 30 bis 60 Schritte hinter sich die Grenze des Spielplatzes, durch eine Mauer, durch Bäume, Fähnchen oder dergleichen bezeichnet. Zwischen beiden Parteien liegt der Ball. Ein Spieler tritt vor und stößt denselben mit dem Fuße nach der Gegenpartei hin, die ihn sofort zurückstößt. Jede Partei sucht nun, indem die einzelnen dem Balle entgegen- oder nachlaufen, denselben durch die Gegenpartei oder an derselben vorüber nach der feindlichen Grenze des Spielplatzes zu treiben. Die Partei, welche den Ball zuerst bis an die feindliche Grenze getrieben hat, hat das Spiel gewonnen. Wünschenswert ist es, daß sich hinter dem Rücken jeder Partei einige Spieler befinden, welche genau aufpassen, um den etwa durchrollenden Ball aufzuhalten und zurückzutreiben. Der Ball soll immer auf dem Boden hinrollen und darf niemals mit den Händen ergriffen

werden. Alle die Einzelheiten, daß ein Spieler, der den Ball nicht vorwärts treiben kann, denselben seitwärts oder gar rückwärts herausstößt, damit seine Partei denselben wieder vorwärts treiben kann, ergeben sich während des Spielens von selbst.

Mehr Aufmerksamkeit und Geschicklichkeit sind schon erforderlich, wenn der Ball durch ein im Rücken jeder Partei an der Grenze befindliches Thor (zwei etwa 8 Schritte von einander entfernt stehende Malstangen) getrieben werden muß und wenn die Seitengrenzen des etwa 50 Schritte breiten Spielplatzes genau bezeichnet sind. Vor jedem Thore wird ein Thorwächter aufgestellt. Wird ein Ball neben dem Thor hinter die Grenze getrieben, dann hat der das Thor verteidigende Thorwächter den Ball von der Mitte des Thores aus zurückzutreiben. Rollt oder stößt ein Spieler den Ball über die Seitengrenze, dann stößt die Gegenpartei den Ball von der Stelle aus, wo er hinüberrollte in gerader Linie nach der Mitte des Platzes. Die andere Partei darf in beiden Fällen dies nicht hindern.

Burgball (Turmball).

(Für größere Knaben und Mädchen.)

Die Spieler stellen sich, das Gesicht nach innen, in einem Kreise auf. Der Abstand der einzelnen darf nur bis einen kleinen Schritt weit sein, man kann auch Arm in Arm fassen lassen. In der Mitte wird aus drei, oben leicht

zusammengebundenen Holzstäben die Burg aufgestellt. Statt der Holzstäbe kann man auch einige Keulen, wenn solche vorhanden sind, je eine Fußlänge von einander entfernt aufstellen. Die im Kreise stehenden Spieler suchen nun den Fußball (den Schleuderball ohne Riemen) mit dem Fuße nach der Burg hinzutreiben, um dieselbe zu Fall zu bringen. Innerhalb des Kreises befindet sich der Burgwächter, der dies zu verhindern sucht, indem er den Ball mit dem Fuße auffängt und sofort zurücktreibt. Wer die Burg umwirft, der wird Burgwächter. Wirft der letztere sie selbst um, dann wird er von dem Mitspieler abgelöst, welcher den letzten Stoß gethan hat. Wer den Ball rechts neben sich aus dem Kreise rollen oder fliegen läßt, hat ihn zurückzuholen und von seinem Platze aus nach der Burg zu treiben. Der Ball soll immer möglichst dicht über dem Fußboden hinrollen, darf also nicht über die Köpfe der Mitspieler gestoßen werden. Man stößt den Ball am besten mit der inneren Fußkante.

Sind mehr wie dreißig Spieler da, dann mögen in einem Kreise mit einer Burg zwei Bälle und zwei Verteidiger genommen werden.

Kreisball (Wanderball).

(Für größere Knaben.)

Außer dem Häscher stellen sich alle Mitspieler im Kreise in Seitgrätschstellung auf, das Gesicht der Mitte zugekehrt und etwa zwei Armlängen

von einander entfernt. Der (seiner Riemen entledigte) Schleuderball wird nun dem nächsten, zweiten oder dritten Nachbar zugeworfen, von diesem aufgefangen und schnell weitergeworfen. Der Häscher läuft außerhalb des Kreises herum und sucht demjenigen einen leichten Schlag zu geben, welcher den Ball gerade in Händen hat. Gelingt das, so wird er von dem Geschlagenen abgelöst, während er selbst dessen Stelle im Kreise einnimmt. Wirft ein Mitspieler den Ball, der rechts oder links herumgeworfen werden darf, weiter als bis zum dritten Nachbar, so muß er den Häscher ablösen. Fällt der Ball innerhalb des Kreises zu Boden, so kann jeder ihn aufheben und beliebig weiter werfen, auch der Häscher darf in den Kreis eilen, um seine Ablösung zu erreichen, welche eintritt, wenn er einen Mitspieler schlägt, welcher den Ball aufhob und noch nicht weiter geworfen hat, oder wenn es ihm gelingt, selbst den Ball aufzuheben. Im letzteren Falle wird derjenige Häscher, welcher am weitesten nach dem Balle gelaufen ist. Ist keiner darnach gelaufen, so hat ihn derjenige abzulösen, welcher den Ball zuletzt in Händen gehabt hat. Der Häscher muß aber sofort aus dem Kreise, wenn von einem Mitspieler der Ball aufgehoben, weitergeworfen wurde und wieder kreist. Fällt der Ball außerhalb des Kreises zu Boden, so gelten dieselben Regeln, nur hat der Häscher noch das Recht, denjenigen zu schlagen, welcher den Ball zurück in den Kreis geworfen hat, aber noch nicht wieder an seinem Platze oder innerhalb des Kreises angelangt ist. Bei jedem

ersten Wurfe, das heißt, wenn ein neuer Häscher eintritt, kann der Ball weiter als bis zum dritten Nachbar geworfen werden. Wird der Ball einem zugeworfen, hinter welchem der Häscher steht, so ist ersterer nicht verpflichtet, den Ball aufzufangen und derjenige verantwortlich, welcher den Wurf machte.

Auch für größere Mädchen wird sich vorstehend beschriebenes Spiel eignen, wenn statt des Schleuderballes ein großer Gummiball benutzt wird.

Kreiswurfball.

(Für größere Kinder.)

6—15 Spieler stehen im Kreise, die einzelnen mindestens 2 Armlängen von einander entfernt und werfen sich einen kleinen Stoßball beliebig zu. Innerhalb des Kreises ist ein Spieler, welcher den Ball während des Fliegens oder wenn ihn einer in Händen hat, zu schlagen oder zu berühren sucht. Gelingt dies, dann wird er von demjenigen abgelöst, welcher den Ball zuletzt in Händen hatte. Wer den Ball in Händen hat, wird dem Fänger das Berühren des Balles, worauf es allein ankommt, möglichst zu erschweren suchen, wird sich drehen und beugen, den Ball hinter dem Rücken, zwischen den Beinen oder hoch über dem Kopfe halten und, wenn nötig, den Ball aus jeder Haltung und Stellung weiter werfen oder auch rollen.

Jagdball.

(Für größere Kinder.)

An diesem Spiele können 14—30 Spieler teilnehmen, aber immer eine gerade Zahl; weiter sind 2 Bälle nötig, wie sie beim Stoßball benutzt werden. Die Spieler bilden einen Kreis, so daß die einzelnen mindestens 2 Armlängen Abstand von einander haben. Nachdem die ganze Schar abgezählt hat, gehören alle ungeraden Nrn. der einen Partei, alle geraden Nrn. der andern Partei an. Bei 14 Spielern nimmt der erste den einen, der achte den andern Ball in die Hände. Aufgabe ist es nun, daß der Ball, den 1 hat, so schnell wie möglich von allen ungeraden Nrn. (der einen Partei) im Kreise herumgeworfen wird, dasselbe geschieht mit dem Balle, den 8 hat, in gleicher Richtung hin von allen geraden Nrn. (der andern Partei); hierbei darf niemand überschlagen werden; wirft z. B. 1 den Ball 3 zu, der Ball wird aber nicht aufgefangen, sondern fliegt bis zu 5, so muß 3 den Ball erst aufheben und 5 geben, ehe er weiter kreisen kann. So jagt immer ein Ball hinter dem andern her. Die Partei, welche mit ihrem Balle den andern Ball überholt, hat das Spiel gewonnen. Wurden die Bälle im ersten Spiele links im Kreise herumgeworfen, so werden sie im nächsten Spiele rechts herumgeworfen. Niemand darf die Gegenpartei absichtlich dadurch schädigen, daß deren Ball aufgehalten oder jemand am Weiterwerfen gehindert wird.

Grenzball mit dem Schleuderball.

(Für größere Knaben.)

Der Spielplatz soll mindestens 100 Schritt lang, etwa halb so breit und eben sein. An den Enden desselben werden durch Pfähle, durch Einritzen in den Boden oder dergleichen die Grenzen bestimmt. Zwei Führer wählen abwechselnd aus den 10 bis 20 Spielern zwei möglichst gleich starke Parteien. Nachdem durchs Los bestimmt ist, welche Partei den ersten Wurf hat, nimmt der betreffende Führer den Ball, geht 10 bis 15 Schritte von der Mitte aus rückwärts, schwingt den Ball einigemal im Kreise herum und schleudert ihn nach der feindlichen Partei, womöglich über dieselbe hinweg. Diese sucht den Ball zu fangen oder doch mit Arm oder Bein aufzuhalten. Von der Stelle aus, wo der Ball zuerst den Boden berührte, wirft nun der Führer der andern Partei denselben wieder zurück; dann wirft von der ersten Partei der Zuerstgewählte, ebenso von der andern Partei, darauf der Nächstgewählte u. s. w., bis die Reihe wieder an den Führer kommt.

Da durch das abwechselnde Wählen die beiden Parteien etwa gleich stark sind, ist darauf zu achten, daß jeder den Ball schleudert; die Reihenfolge kann aber auch im Einverständnis beider Parteien geändert werden, nur darf niemand zum zweitenmale werfen, wenn noch nicht alle Genossen seiner Partei das erste Mal geworfen haben.

Fängt ein Spieler den Ball, ehe er den Boden berührt hatte, so kann er ihn, ohne denselben festzuhalten, unverzüglich zurückstoßen. Da wo der Ball zuerst den Boden berührt oder in gleicher Linie, faßt dann der Nächstberechtigte seiner Partei denselben am Riemen und schleudert ihn nach der feindlichen Partei. Wird der Ball beim Auffangen festgehalten, dann muß er von dem Punkte bezw. der Linie, wo er aufgefangen wurde, von dem Nächstberechtigten zurückgeschleudert werden. Auffangen und zurückstoßen oder aufhalten kann und soll jeder den Ball. Am Riemen schleudern darf nur der, an dem die Reihe ist.

Diejenige Partei, welche den Ball über die Grenze hinter der feindlichen Partei schleuderte, hat das Spiel gewonnen. Beide Parteien wechseln die Plätze und die besiegte Partei hat den ersten Wurf im neuen Spiele.

Das Schleudern kann auf folgende verschiedene Arten geschehen:

1. Als Kreisschleudern mit dem rechten Arme. Der Ball wird am Riemen gefaßt und in der Vorschrittstellung links, rückwärts im Kreise herumgeschleudert. Nach einigen Umschwüngen wird der Riemen vorn losgelassen, wodurch der Ball weithin durch die Luft fliegt. Dasselbe mit dem linken Arme.
2. Der Ball wird mehrmals hin- und her-, das heißt vor- und zurückgeschwungen (nicht im Kreise herum) und dann nach vorn geschleudert mit dem rechten oder linken Arm.

3. Man stellt sich mit dem Rücken nach der Gegenpartei und schleudert den Ball wie bei 1 über den Kopf nach derselben.
4. Man stellt sich in der Ausfallstellung rechts mit dem Rücken nach der Gegenpartei, schwingt den rechten Arm gebeugt über die rechte Schulter, wobei der Ball hinter dem Rücken ruht. Aus dieser Stellung wird der Ball mit kräftigem Kreisschwunge, wobei eine halbe Drehung links und Wechselbeugen der Kniee stattfindet, nach der Gegenpartei hingeschleudert. Ebenso mit dem linken Arme.

Es kann auch bestimmt werden, daß jeder Ball möglichst aufgefangen und festgehalten wird; derjenige, welcher ihn aufgefangen hat, macht einen Dreisprung (drei große Laufschritte) nach vorn und schleudert von dieser Stelle aus den Ball nach der Gegenpartei. Wurde der Ball nicht aufgefangen und festgehalten, dann muß von dem Punkte aus zurückgeschleudert werden, wo der rollende Ball liegen blieb.

Gelten die letzteren Bedingungen, dann werden allerdings die gewandteren, kräftigeren Spieler fast ausschließlich fangen und schleudern, die andern meist unthätig bleiben, ein Nachteil, welcher beim Spielen möglichst vermieden werden soll.

Grenzball mit dem Stoßball.

(Für größere Knaben.)

Nimmt man einen kleinen Schleuderball, schnallt den Riemen ab und faßt ihn nun mit beiden Händen, so kann man denselben auch nach der Gegenpartei hinwerfen oder stoßen. Geschickte und kräftige Spieler legen den Ball auf eine Hand und werfen denselben von hinten herauf hoch im Bogen nach der Gegenpartei hin.

Das Bilden der Parteien, Auffangen, Zurückstoßen, kurz alle die Spielregeln, welche beim Schleuderball angegeben sind, gelten auch hier. Geschickte Spieler fangen den Ball, der hier leichter aufzufangen ist, als beim Schleuderball, auf und stoßen denselben, ohne ihn festzuhalten, einem vor ihnen stehenden Genossen zu, der seinerseits nun denselben auffängt und noch weiter zurückstößt.

Sauball. Treibball.

(Für größere Knaben.)

Als Spielplatz eignet sich hierzu am besten ebener glatter Boden, auf dem keine Steine umherliegen dürfen. Jeder der 6—12 Spieler hat einen festen, etwa meterlangen Stock. Weiter gehört hierzu ein faustgroßer, nicht zu leichter Ball, der gut genäht sein muß. Man macht nun ein größeres Loch in den Boden, in welches der Ball bequem hineinrollt und um dasselbe im Kreise mit dem Stiefelabsatze so viel kleinere Löcher, als Spieler da sind, weniger

eins, 2—3 Schritt von einander entfernt. Alle Spieler stellen nun ihren Stab in das Mittelloch, umkreisen dasselbe, bis ein Mitspieler „eins, zwei, drei!“ ruft, worauf sofort jeder der Spieler eins der kleineren Löcher zu besetzen sucht, indem er seinen Stock hineinstellt. Wer übrig bleibt, ist Treiber und hat nun die Aufgabe, mit seinem Stocke den Ball, der außerhalb des Kreises liegt, in das Mittelloch zu treiben, was die andern zu verhindern suchen, indem sie den Ball immer wieder fortschlagen. Der Treiber sucht die Schläge dadurch abzuwehren, daß er seinen Stock vor den Ball stellt und den Schlag auffängt. Die Spieler dürfen ihr Loch nicht mit dem Fuße verdecken, wenn sie schlagen, sie dürfen sich auch von ihrem Loche nur so weit entfernen, daß noch ein Fuß am Loche steht. Derjenige, welcher nach dem Balle schlägt, muß aber darauf achten, daß während dessen sein Loch nicht besetzt wird, denn der Treiber darf jedes unbesetzte Loch mit seinem Stocke besetzen; wer dann kein Loch besetzt hat, löst den Treiber ab. Es kann auch bestimmt werden, daß hinter dem Rücken eines Spielers, der den Ball fortschlägt, dessen Loch von jedem andern besetzt werden kann, dann hat der Treiber in der augenblicklichen Verwirrung um so eher Gelegenheit, auch ein Loch zu besetzen. Wird der Ball ins Mittelloch getrieben, dann beginnt das Spiel von neuem. Bei mehr als 12 Spielern empfiehlt es sich, 2 Treiber mit 2 Bällen zu bestimmen.

Stehball.

(Für große Kinder.)

Die Schar bildet einen Kreis von etwa 8 bis 10 Meter Durchmesser. Einer, in der Mitte stehend, wirft den kleinen Handball hoch in die Höhe, währenddessen die andern davonlaufen und zwar so lange, bis der Werfende seinen Ball wieder in den Händen hat. In dem Augenblicke ruft er „Halt!“ oder „Stand!“ und alle müssen sofort stehen bleiben, worauf der Inhaber des Balles A einen der Mitspieler zu werfen sucht entweder von der Stelle aus, wo er den Ball fing, oder nachdem er in beliebiger Richtung bis auf die Kreislinie vorgegangen ist, wenn letzteres vorher bestimmt war. Gelingt ihm dies, so sucht der Getroffene B den Ball so rasch als möglich in die Hände zu bekommen, während welcher Zeit alle wieder flüchten. B ruft nun ebenfalls „Halt!“, wenn er den Ball in Händen hat, wirft nach C und so fort, bis einer nicht getroffen wird. Trifft der Werfer nicht, dann kehren alle zum Kreis zurück und der Werfer erhält die übliche Strafe, einen Strich am Brett oder ein Steinchen ins Loch. Für jeden Mitspieler wird in diesem Falle an seinem Standort im Kreise ein faustgroßes Loch gegraben. Hat einer die bestimmten 2 (3 oder 4) Striche oder Steinchen, dann ist das Spiel beendet und der Betreffende erhält seine Strafe. Er muß sich etwa 10 Schritte von der ganzen Schar entfernt oder in der Mitte des Kreises aufstellen; jeder Mitspieler hat nun das Recht,

einmal nach ihm zu werfen, doch ist ihm hierbei gestattet, durch geschicktes Ausweichen sich dem Wurfe zu entziehen; seinen Platz darf er hierbei aber nicht verlassen.

Eckball.

(Für größere Knaben.)

Auf dem Spielplatze bezeichnet man die Ecken eines Vierecks, etwa 15 Schritte von einander entfernt. Vier Mitspieler, die „Äußeren" genannt, stehen an den Ecken, innerhalb 4 andre, die „Inneren". Die Äußeren werfen sich den kleinen Handball so lange gegenseitig zu, bis einer der Inneren, die natürlich stets aus der Nähe des Balles flüchten, einem von ihnen wurfgerecht gekommen ist, worauf der Inhaber des Balles nach einem Inneren, welcher auf jede mögliche Weise ausweichen darf, wirft. Trifft er ihn nicht, so ist er ab, d. h. er muß austreten, wird der Innere aber getroffen, so laufen alle Äußeren eiligst davon, bis der Getroffene den Ball ergriffen und „Halt" gerufen hat. Er wirft nun nach einem der Äußeren. Trifft er, so ist der Getroffene, trifft er nicht, so ist er selbst ab. Jeder Äußere darf auch durch das Viereck, zu jeder freien Ecke laufen, um von dort aus zu werfen. Nach einem Haltruf ist Ausweichen gestattet, jedoch darf der Platz nicht verlassen werden. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Partei zuerst aufgerieben ist und dadurch das Spiel verloren hat. Die Gewinner

besetzen bei Beginn eines neuen Spieles die Ecken.

Bei weniger oder mehr als 8 Spielern wird ein Dreieck, Fünfeck u. s. w. bezeichnet, im übrigen bleibt das Spiel dasselbe. Wenn ein Innerer getroffen worden ist, kann auch so lange zwischen den Parteien hin- und hergeworfen werden, bis einer einen Fehlwurf thut. Der Fehlwerfer ist dann ab.

Reiterball.

(Für größere Knaben.)

Nachdem sich die Spieler der Größe nach geordnet und mit seitgehobenen Armen Hand in Hand einen Kreis gebildet haben, lassen alle die Hände los, zählen zu Zweien ab und stellen sich paarweise auf, indem Nr. 2 immer hinter Nr. 1 tritt. Die Pferde (Nr. 1) beugen sich vor und stützen die Hände auf die Kniee, so daß der Rücken einen Sattel bildet: die Reiter (Nr. 2) sitzen auf und werfen sich dann gegenseitig den kleinen Handball zu. Sobald der Ball einmal zu Boden fällt, sitzen die Reiter sofort ab und fliehen. Eines der Pferde, in dessen Nähe der Ball hinrollt, erfaßt denselben schnell und ruft „Halt!", worauf sofort alle Reiter stehen bleiben müssen. Hierauf sucht das betreffende Pferd von dem Platze, wo der Ball aufgehoben wurde, einen der ihm am nächsten stehenden Reiter, welcher ruhig stehen bleiben muß, zu treffen. Trifft der Ball nicht, dann kehren alle an ihren Platz zu-

rück, die Reiter sitzen auf und der Ball kreist von neuem; trifft der Ball aber, dann wechseln die Rollen, die Reiter werden Pferde, die Pferde Reiter. Beim Einüben des Spieles läßt man am besten den Ball immer nur dem nächsten Reiter zuwerfen, ebenso sollen anfangs die Pferde durch unruhiges Verhalten den Reitern das Fangen nicht erschweren.

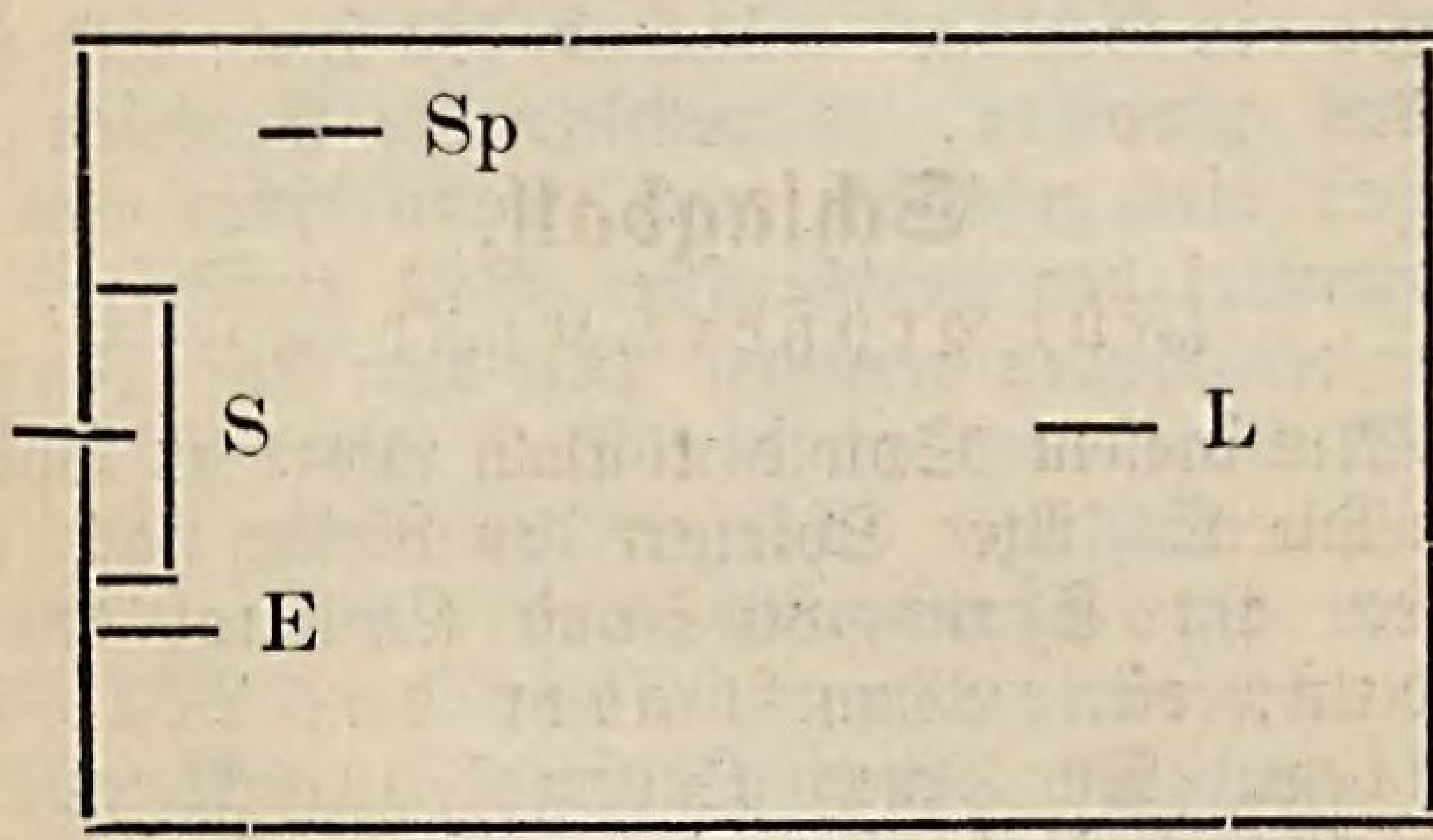
Schlagball.

(Für größere Knaben.)

An diesem Spiele können 10—20 Spieler teilnehmen. Als Spielort dient ein großer freier Platz, 60—80 Schritt lang und 40—50 Schritt breit. Man braucht einen kleinen Ball und ein Schlagholz, eine etwa 60 cm lange Latte, woran das eine Ende einen bequemen Griff, das andere eine breite Schlagfläche hat; ein kräftiger Knüttel thut's auch.

Nun wirft ein Spielgenosse einem anderen das Schlagholz zu. Dieser fängt es auf. Dann faßt es der erstere unmittelbar über der Hand des Gegners, ebenso wieder der andere über der Hand des ersteren und so abwechselnd weiter, bis einer nicht mehr greifen kann. Der letzte muß aber doch noch so fest gefaßt haben, daß er imstande ist, das Holz 10 Schritte weit rückwärts über seinen Kopf zu werfen. Kann er dies, so beginnt er, aus der übrigen Schar einen für seine Partei zu wählen, dann der andere auch einen u. s. w., immer abwechselnd, bis auch der

letzte einer Partei zugeteilt ist. Die erste Partei, die herrschende oder Schlagpartei, geht auf das Schlagmal, die andere, die dienende oder Fangpartei, verteilt sich auf dem ganzen Platze, auf welchem der Ort für den Einschenker E, das Schlagmal S, das Sprungmal Sp und das Laufmal L bezeichnet sind.



Die Fangpartei bestimmt einen aus ihrer Mitte als Einschenker, der im Fangen und Werfen des Balles besonders geschickt sein muß. Der Einschenker wirft von E aus dem einige Schritte entfernt auf S stehenden Schläger den Ball so zu, daß dieser im Bogen vor ihm niederfliegt und gut darnach geschlagen werden kann. Trifft der erste Schläger den Ball nicht, so läßt er das Schlagholz sofort fallen, tritt zurück und wartet auf einen günstigen Augenblick, vielleicht wenn der zweite oder dritte schlägt, um ans Sprungmal zu gelangen, von dort aus ans Laufmal und wieder zurück zum Schlagmal. Er muß aber nicht unbedingt erst ans Sprung-

mal und dann ans Laufmal laufen, sondern kann sofort vom Schlagmal ans Laufmal und zurück laufen. Auf dem Wege von einem Male zum andern, oder wenn er das Schlagholz nach dem Schlage nicht sofort fallen läßt oder mit aus dem Schlagmale nimmt, kann ihn jeder der Fangpartei werfen, wobei jeder freie Wurf, ohne vorherige Berührung des Bodens, gilt. Wurde ein Schläger während des Hin- und Herlaufens geworfen, so wechseln die Parteien ihre Plätze; dies geschieht auch, wenn einer von der Fangpartei den geschlagenen Ball auffängt, ehe dieser den Boden berührt. Mit dem Ruf „Fangball“ wirft er dann den Ball sofort zu Boden.

Die Schläger schlagen der Reihe nach und dürfen am Sprungmal und Laufmal Kette bilden; einer muß aber das Mal berühren. Der vom Laufmal zurückkommende hat sich das Recht zu einem neuen Schlage geholt und stellt sich als letzter wieder mit in die Reihe. Bleibt nur ein Schläger im Schlagmal übrig, so darf er dreimal versuchen zu schlagen. Nach dem dritten Schlage muß aber unbedingt gelaufen werden.

Kein Schläger darf den Ball anfassen, denselben rückwärts über die Grenze schlagen oder im Laufe die Seitengrenzen des Platzes überschreiten. Jeder Fehler zieht für seine Partei den Verlust des Schlagrechtes nach sich. Derjenige hat dann den ersten Schlag, welcher Fangball machte oder einen mit dem Balle getroffen hatte; in allen anderen Fällen der Einschenker.

Der Einschenker muß den Ball gut ein-

schenken, denn je besser das Einschenken, desto besser der Schlag, desto leichter ein Fangball. Es braucht aber auch keiner nach einem schlecht eingeschenkten Balle zu schlagen.

Schneeballwerfen.

(Für Knaben.)

Eines der schönsten Kampfspiele im Winter ist das Schneeballwerfen. (Schon zwei Knaben können sich so gegenseitig bekämpfen.) Nachdem zwei Parteien gebildet worden sind, stellen sich dieselben zunächst in zwei langen geraden Schützenlinien 40—50 Schritte von einander entfernt auf und beginnen das Geplänkel mit weiten Bogenwürfen. Nach kurzer Zeit, während hie und da einer etwas vorgelaufen, nach einigen Würfen aber wieder zurückgekehrt ist, gibt der Anführer der einen Partei den Befehl, daß sich jeder mit einigen Schneebällen bewaffnet, alle laufen gleichzeitig 10 bis 20 Schritte vor, werfen schnell ihre Geschosse nach dem Feinde und kehren langsam wieder zurück. Einige Mutige versuchen wohl auch, den Feind zu umgehen, um ihn von der Seite oder im Rücken anzugreifen; ist die Verabredung getroffen und der Augenblick günstig, so stürmen jetzt die übrigen derselben Schar mit lautem „Hurra!" auf den Feind und suchen ihn zurück, womöglich in eine Ecke zu treiben. — Wo ein Abhang oder eine Anhöhe auf dem Spielplatze vorhanden ist, wird sich immer ein harter Kampf um den Besitz derselben entspinnen.

Ist der Schnee günstig, so daß er sich leicht in größeren Massen zusammenballen läßt, dann werden wohl auch größere Schneebälle auf und dicht nebeneinander im Kreise oder Halbkreise bis Brusthöhe aufgebaut, gleichsam eine Burg bildend. Die eine Partei besetzt die Burg, wird von der andern belagert und angegriffen, womöglich aus derselben vertrieben. Da die Belagerten Schnee in Masse und außerdem den Schneewall als Schutzwehr haben, können sie sich gut verteidigen.

Druck von C. Brügel & Sohn, Ansbach.